ЭЛЬФЫ ВАЛЕНАРА

1 Часть

Автор Статьи: Кейт Бэйкер.
Перевод: DeMiurg.
Оформление и Верстка: Валентин Дмалекс.

Даргуунский Военачальник изучал Каэрис, медленно вращая звенья своего цепа. " Что привело вас в это место, эльф? " Его племя собралось вокруг них, сформировав широкий круг из теней и сверкающих красных глаз.

Каэрис держала свой двухклинковый меч в позиции сокола, раскинув руки подобно крыльям на уровне плеч. " Я пришла в поисках легенд. Десять тысяч лет назад Даэлит Таэри столкнулся на этой земле с вашими предками, и двадцать нашли смерть от его поющего клинка. Вы вовсе не Дхакаанцы прошлого, и даже двадцатка из вас не принесет чести Таэри".

Военачальник яростно зашипел, его цеп блеснул в свете костра. Звенья обернули клинок Каэрис, но она вывернулась. Цеп отлетел в темноту. Пританцовывая и вращая перед собой клинком, она двинулась вперед к вождю. Через мгновение песня стали была спета.

Каерис наблюдала как упал на землю военачальник. С презрением размяв запястья, она стряхнула кровь с лезвия в глаза ошеломленных зевак. Улыбнувшись самой себе, Каэрис стала считать клинки противостоящие ей.

" Но сорок будет ".

Сердце и История

Рожденные на континенте Ксен'дрик, эльфы приобщились к цивилизации и волшебству в качестве рабов у великанов. В конечном счете, Ксен'дрик сгинул в апокалипсисе огня драконов, волшебства великанов, и эльфийской стали. Существа, оставшиеся на континенте опустились до состояния дикости. В последние дни Ксен'дрика провидица предвидела судьбу обреченного царства. Накануне разрушения она повела несколько тысяч эльфов через море.

Те эльфы нашли дом на острове Аеренал. Хотя эльфы принадлежали различным культурам, их объединяло почитание предков и героических дел павшего Ксен'дрика. Большинство поселенцев предпочло книгу мечу. Они изучили искусство магии, исследовали глубины волшебных и божественных знаний в поиске способов сохранения своих героев. В течение двенадцати тысяч лет эти усилия породили Бессмертный Двор и Аерени.

До Последней Войны лишь немногие люди подозревали о другой стороне культуры Аеренала: Тайрнадал, "гордые воины". Когда Аеренала достигли известия о разрушениях вызванных драконами и падении их древних врагов, Тайрнадал отказался сложить оружие. Одни проклинали драконов за то, что последние украли у них победу, в то время как другие обвиняли вирмов Аргоннессэна в гибели эльфов. В это же время Аерени искал пути преодоления смерти, а священники Тайрнадала объявляли, что души почивших героев продолжают жить в своих потомках - и что воин, покрывший себя славой в бою, воплощается в грядущих героях.

В –25000 ГК, драконы прибывают в Аеренал. Еще раз все эльфы объединяются вместе против общего врага. Конфликт между Аргоннессэном и Аереналом был завораживающей и таинственной борьбой, но эта тема слишком объемна для нашей статьи. Для человека, эта война протекала в темпе улитки, промежутки между битвами составляли столетия. Медленно акцент сдвигался от физического конфликта в направлении магической войны; наибольшее бремя пало на Бессмертный Двор. Временно свободный от сражений, Тайрнадал искал славы в других местах. Он обратил свой взор к Кхорвайру.

В –10,000 ГК, Кассаель Вадаллья привел отряд воинов к южному побережью Кхорвайра, где Тайрнадал и установил присутствие на континенте. Эти эльфы назвали себя Валаес Тайрн," воинами славы". Поскольку эльфы распространялись вдоль юго-запада, они вошли в контакт с империей гоблиноидов Дхакаан. Локальные стычки скоро переросли в войну. Валеас Тайрн были несравненными воинами, но Дхакаани превосходную дисциплину и превосходящую численность.

В пике дхакаано-тайрнской войны, драконы ударили по Аереналу с большей силой чем когда-либо. Эльфы бросились защищать родину, и гоблины захватили крепости, оставленные первыми. Последующий конфликт, был затяжным и ужасным, но стал многократно худшим, когда Дхакаани предприняли нападения на Аеренал. Эльфы не могли позволить себе войну на два фронта. Лидеры Тайрнадал встретились с дхакаанами и подписали мирное соглашение; по нему эльфы клялись никогда не возвращаться в Кхорвайр не будучи призванными для оказания помощи.

Они сдержали свое слово. Дхакаани были слишком горды, чтобы просить о помощи во время вторжения Даэлкира, и даже когда империя пала, Тайрнадал

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" 2004 г. Не для Коммерческого Использования !!!

остался на острове. В течение тысячелетий Валаес Тайрн восстанавливал свою численность и оттачивал умения – до 914 ГК, когда наконец прибыл зов.

Помощь запросила Королева Мишан из Сайра. Последняя Война была в разгаре, и Сайранцы были атакованы со всех сторон. В соответствии с просьбой королевы, военный лидер Шаерас Вадаллья созвал кланы Валаес Тайрн. Воины согласились, что пришло время возвратиться.

В течение 42 лет Валаес Тайрн были ужасом земель меж Бреландией и Каррнатом. Затем они прервали все связи с Сайром. Некоторые говорят, что молодая Королева Мишала оскорбила Вадаллью, другие полагают, что военный лидер был просто утомлен союзом. Вадаллья собрал свои силы на юго-востоке Сайра. Он говорил о древнем праве эльфов, что земля принадлежит более старшей нации за человеческую, эльфийской. Как только его чело увенчала корона из темнодрева, он поклялся восстановить земли, на которые они имеют право от предков, и дать всем членам Тайрнадал шанс прославиться. Вонзив меч в землю, он основал Валенар, "прославленное королевство",

Во второй части: Что значит быть Валенарцем?

ЭЛЬФЫ ВАЛЕНАРА

2 Часть

Автор Статьи: Кейт Бэйкер.
Перевод: DeMiurg.
Оформление и Верстка: Валентин Дмалекс.

Исходный Персонаж

Валенар имеет воинскую культуру. Члены воинских групп всегда в поисках славы. Война для Валенарцев это искусство и игра. Герои Ксен'дрика полагались на партизанскую тактику, в которой хитрость и умение были более важны, чем просто сила. С более слабым противником Валенар может вступить в прямое сражение, дабы устранить противника до подхода более серьезного врага. Однако когда приходиться иметь дело с серьезным противником, эльфы тянут время, изматывая врага преследованием и наслаждаясь игрой. Это правило применимо ко всем случаям, включая эльфийское общество, так как войны среди самих эльфов могут продолжаться столетиями. Принимая во внимание их большую продолжительность жизни, эльфы воспринимают историю иначе чем люди, для них редко существуют неотложные дела.

Хищный характер Валенара отражается во всех аспектах жизни. Участвует ли эльф в философских дебатах, заключает ли торговую сделку, или разыскивает древнее сокровище, валенар всегда рассматривает ситуацию с точки зрения охотника и добычи.

Валенар организованы в военные кланы и воинские дружины. Каждый эльф это воинская единица, и это также означает сильные эмоциональные обязательства. Валенар ставит своих покровителей предков превыше всех вещей, далее идут члены его воинской группы, и только затем кровные родственники.

Валенарцы носят свободную одежду из шелка и легкую броню, украшенную сложной гравировкой и вышивкой. Есть и необычная традиция - использование красных или коричневых тонов для изображения пятен запекшейся крови, чтобы пролитая кровь врагов в сражениях не сливалась с цветом одежды. Типичным одеянием является – ***заэлта*** - " маска духа". Эта вуаль очень практична в суровых условиях Пустыни Лезвий, а также помогает носителю ассоциировать себя со своими предками. Валенарский воин обычно носит символ своего предка на шлеме или как брошь; таким образом смотрящий на эльфа видит его предка, а не смертного воина.

Религия Валенара: Прошлое в настоящем

Валенарцы чтят своих предков. Принимая во внимание, что Аерени сохраняет их предков и после смерти, полагаясь на их советы, Валенарцы (естественно и все эльфы Тайрнадала) вспоминают великолепные дела их воинственных предков, таким образом позволяя духам предков снова жить в настоящем времени.

Когда рождается эльф, Хранители Прошлого читают знаки, определяющие предка-покровителя, который будет вести эльфа по жизни. В обязанности ребенка вменяется почитание и подражание своему предку-покровителю. В обязанности ребенка вменяется почитание и подражание своему предку-покровителю, хотя он также должен стремиться приносить славу своему единокровному семейству. Многие эльфы имеют одного и того же предка-покровителя. Это приводит к конкуренции среди эльфов, поскольку каждый стремится быть совершенным воплощением их общего покровителя.

Эльфы по разному относятся к Тайрнадалу и Бессмертному Двору. Бессмертный Двор сыграл

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" 2004 г. Не для Коммерческого Использования !!!

жизненно важную роль в сражении против драконов, а Тайрнадал уважает этих мощных и древних эльфов. Такая точка зрения обычна среди воинов-ветеранов, которые воевали вместе с Аерени. Более молодые эльфы называют Аерени устаревшим и трусливым, и утверждают, что советники Бессмертного Двора вовсе не истинные герои.

Хранителями Прошлого могут быть жрецы или барды. Бард Валенарец исповедующий эту религию может выбирать *духовный конь* как заклинание 4-го уровня. Жрец из Хранителей Прошлого может выбирать между сферами Разрушения. Защиты и Войны замещая *духовного коня* (4-ого) и *клинка героя* (9-ого) на соответствующие заклинания сферы Войны. Духи Прошлого нейтральны, и избранное оружие Хранителей – обоюдоострый скимитар.

Валенарцы в сражении

Валенарцы - несравненные воины. Их мечи не имеют равных в Эберроне. Низкая популяция - самый надежный фактор удерживающий их под контролем. Такими умениями могут обладать высокоуровневые игровые персонажи и классы ИП. Большинство солдат Валенара это рейнджеры 4–6-го уровней. С умениями этого уровня даже группа в 9 – 12 эльфов может представлять серьезную угрозу.

Солдаты Валенара предпочитают легкие доспехи и полагаются на свои скорость и навыки, противопоставляя их грубой силе. Валенарцы известны своей конницей; большинство солдат ощущают сильную связь со своим скакуном. В числе характерных черт входят: Боевая Экспертность, Уворачивание, Сражение Верхом, и все черты построенные на их основе.

Широко известные своей конницей, Валенарцы гордятся умением обращения со скимитаром и двухклинковым скимитаром, - таким образом все Валенарцы получают расовый бонус в виде Квалификации в Оружии со скимитаром а не с длинным мечом. Лучшие их фехтовальщики известны как Джаелдира "танцоры с клинком". Эти монахи часто продвигаются в престиж-классе Дервиши, рассмотренного в Книге Воина. Монахи Джаелдира могут выбирать Удар Двойной Стали в качестве бонусной черты на 2-ом или 6-ом уровнях, применяя эту черту к двухклинковому скимитару вместо двухклинкового меча.

Магия также играет важную роль среди армий Валенара. Древние эльфы познали тайны волшебства от своих хозяев великанов, и многие из старинных героев были магами. Большинство военных отрядов Валенара включают по крайней мере одного кудесника или колдуна. Валенарцы других классов часто выбирают один или два уровня мага. Много рейнджеров валенарцев предпочитают доспех мага кожаному или стальному доспеху, и конь неоценимая помощь всаднику, чей скакун пал в бою (это заклинание известно тем, что вызывает дух Валенарского боевого коня, хотя при этом способности теневого коня более ограничены). Большинство валенарских волшебников имеют птиц в качестве талисманов, потому что эти существа весьма полезны для разведывательных действий.

Вопросы

Индивидуальность эльфа Валенара находится под влиянием его предка-покровителя. Валенар стремится подражать своим предкам всеми способами. При разработке персонажа Валенарца или НИП, уделите некоторое время описанию предка-покровителя. Чем он был известен? Действительно ли он был легендарный стрелок или фехтовальщик? Поэт? Предатель? Каково был его самое большое сражение? Как он умер?

Другой важный вопрос - то, почему эльф оказался далеко от других Валенарцев и своей боевой группы. Если Вы начинаете на 1-ом уровне, вы менее квалифицированы, чем типичный рейнджер Валенара. Вот, к примеру, несколько вариантов:

- В прошлом, молодой Тайрнадал потратил десятилетия на спарринги со своими сверстниками. Будучи на 1-ом уровне вы являетесь воином-новичком, но при этом полагаете, что во внешнем мире быстрее достигнете славы и умений чем в крепостях Аеренала и Валенара. Ваше семейство может поддержать ваш выбор, или вы можете восстать против традиций.
- Ваш предок был образцом чести и достоинства, и вы не можете поддерживать предательство Высшего Короля Вадалльи в Сайре. Вы стремитесь прославить вашего предка, но вы повернулись спиной к нации.
- Ваш предок-покровитель был первым из переселенцев на Кхорвайр, и известен вступлением в контакт с представителями других рас. Присоединившись к группе авантюристов и исследуя неизвестные земли, вы повторяете жизнь вашего предка.

Об Авторе

Кейт Бэйкер был страстным поклонником Подземелий&Драконов еще с начальной школы. В его жизни произошло поразительное событие в 2002 г., когда он отослал мир Эберрон на Поиск Фэнтизийного Мира от Корп. Волшебники Побережья. Вдобавок к разработке Руководства по Игровому Миру Эберрон и Теням Последней Войны, он делает работы для Atlas Games, Goodman Games, и Green Ronin.

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" 2004 г. Не для Коммерческого Использования !!!